

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peranan yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan, guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Selain itu adanya inovasi dalam pembelajaran sangat mutlak diperlukan agar pembelajaran menjadi meningkat.

Pendidikan sains seperti pendidikan pada umumnya memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan intelektual anak, oleh karena itu pendidikan sains sering mengalami pengkajian ulang dan pembaruan untuk mencari bentuk yang paling sesuai. Pembaruan dan pengembangan pendidikan sains selalu mengacu kepada hakikat sains itu sendiri dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Sehingga akan membawa warna dalam perkembangan praktek perkembangan sains dilingkungan sekolah. Sampai sekarang pendidikan kita masih di dominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan

sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, oleh karena itu diperlukan sebuah strategi belajar baru agar siswa terangsang untuk giat belajar.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Namun kenyataan yang ada dilapangan hasil belajar siswa masih kurang memuaskan seperti yang diharapkan. Salah satu mata pelajaran yang mendapat hasil belajar yang rendah adalah mata pelajaran sains. Masalah ini sejalan dengan hasil pengamatan penulis, bahwa banyak siswa menyatakan pelajaran IPA sulit untuk dimengerti dan membosankan.

Ada beberapa masalah dalam pembelajaran IPA, antara lain: Dalam pembelajaran IPA masih didominasi oleh guru karena guru menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan yang ada sehingga pengetahuan siswa terhadap suatu pengetahuan masih sangat kurang, kurang tersedia dan bervariasi media yang ada disekolah ataupun yang dipakai dalam pembelajaran, pada umumnya pemberian informasi guru cenderung hanya menggunakan metode konvensional yang sudah ada yaitu metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik minat siswa, selain itu siswa lebih banyak menunggu dan menerima begitu saja atas pelajaran yang diberikan tanpa adanya umpan balik terhadap materi yang telah diberikan sehingga siswa pasif dalam belajar dan tidak termotivasi untuk belajar. Dalam mengajar guru tidak mengikut sertakan siswa sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi dan perhatian siswa dalam belajar IPA yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam hal ini anak dengan sendirinya menginternalisasikan proses pembelajaran dan menjadikan mereka berdaya menggunakan pengetahuan yang mereka dapat. Anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri melalui proses komunikasi. Menghubungkan pengetahuan yang mereka dapat. Anak diberikan kesempatan mngembangkan pengetahuan secara mandiri melalui proses komunikasi. Menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan yang mereka dapatkan, kondisi seperti inilah yang akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPA yang dilaksanakan di kelas V SD Swasta Nasional Sidodadi Ramunia, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Tahun Ajaran 2013/2014 dirasa peneliti masih belum optimal, artinya penggunaan strategi, model maupun media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran sangat kurang, sehingga siswa merasa bosan dan tidak menyukai pelajaran IPA yang mengakibatkan daya serap siswa rendah. Terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa di kelas V-A yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 20 orang laki-laki dan 12 orang perempuan, hanya 6,25% siswa yang memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) diatas 70 sedangkan 93,75% siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Tidak tercapainya KKM dikarenakan penyampaian materi tidak dibarengi dengan strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang mendukung.

Kondisi inilah yang mengurangi hasil dan kemampuan berfikir siswa tentang pembelajaran sehingga menjadi tidak efektif. Siswa akan menjadi mengantuk, bosan, jenuh dan tidak tertarik terhadap pembelajaran di saat PBM berlangsung. Hal ini jelas berdampak pada hasil belajar siswa.

Ada cukup banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, misalnya dengan penerapan strategi ataupun model pembelajaran yang bervariasi ataupun penggunaan media yang mendukung penyampaian informasi yang lebih efektif dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

Atas dasar inilah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan mengangkat judul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Swasta Nasional Beringin T.A 2013/2014”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran IPA masih didominasi oleh guru, guru menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan.
2. Kurang tersedia serta bervariasinya media yang ada disekolah ataupun yang dipakai dalam pembelajaran
3. Pada umumnya guru di SD Swasta Nasional Sidodadi Ramunia, dalam pembelajaran IPA banyak menekankan pada pemberian informasi dengan hanya menggunakan metode ceramah.
4. Pada umumnya pemberian informasi guru cenderung hanya menggunakan metode konvensional yang sudah ada yaitu metode ceramah.

5. Dalam mengajar guru tidak mengikut sertakan siswa sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi dan perhatian siswa dalam belajar IPA yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang muncul cukup kompleks sehingga perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembahasan tidak meluas sehingga hasil penelitian lebih valid dan objektif. Adapun pembatasan masalah ini yaitu penggunaan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam materi daur air di kelas V-A SD Swasta Nasional Sidodadi Ramunia Kec. Beringin T.A 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, peneliti mendapat rumusan masalah sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan media animasi audio visual pada mata pelajaran IPA dalam materi daur air dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V-A SD Swasta Nasional Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin T.A 2013/2014.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media animasi audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam materi daur air

kelas V-A SD Swasta Nasional Sidodadi Ramunia, Kecamatan Beringin T.A
2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

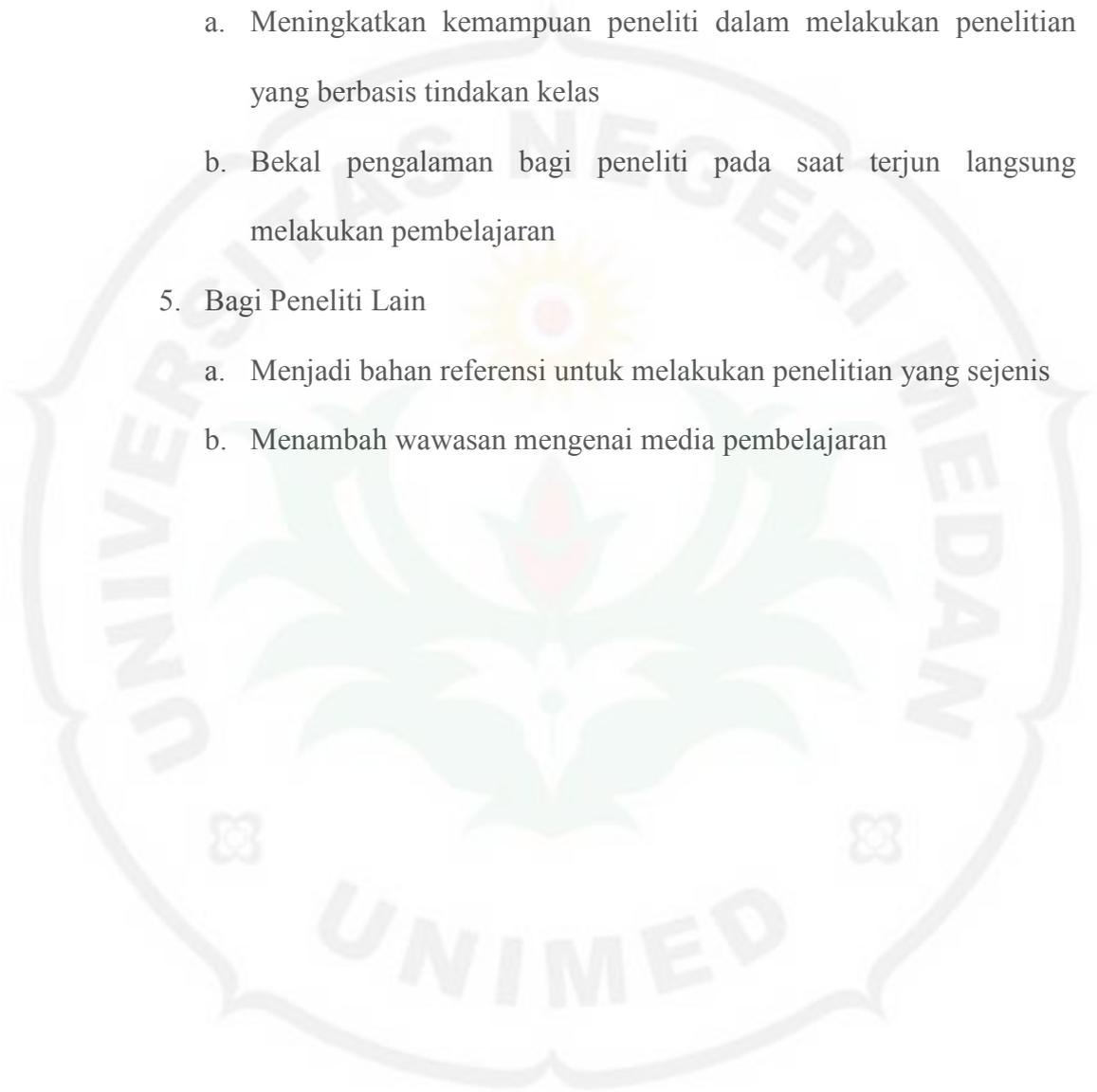
1. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.
 - b. Untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam belajar melalui media animasi audio visual.
2. Bagi guru
 - a. Membuka wawasan berfikir guru dalam mengajar dan mengembangkan media pembelajaran khususnya media animasi audio visual.
 - b. Meningkatkan kemampuan mengajar guru.
 - c. Umpan balik bagi guru untuk mengukur keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui Penelitian Tindakan Kelas.
3. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan prestasi belajar siswa dan kinerja guru.
 - b. Hasil penelitian sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA.

4. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian yang berbasis tindakan kelas
- b. Bekal pengalaman bagi peneliti pada saat terjun langsung melakukan pembelajaran

5. Bagi Peneliti Lain

- a. Menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis
- b. Menambah wawasan mengenai media pembelajaran



THE
Character Building
UNIVERSITY